

PENGEMBANGAN INOVASI DESAIN MEBEL DENGAN METODE ATUMICS UNTUK MENUNJANG KEGIATAN BEKERJA DAN MAKAN DI CAFE

Arnanti Primiana Yuniati¹, Lilyana Yashila Rahima Surono², Faridah Awaloka Zahra³

^{1,2}Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung

E-mail : 1arnanti@telkomuniversity.ac.id, 2lilyanayashila@student.telkomuniversity.ac.id,

3faridahawaloka@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan desain mebel yang dapat menunjang kegiatan makan dan bekerja di cafe, dimana desain yang ada saat ini belum memfasilitasi pengguna, hal ini menjadi faktor utama dalam perancangan mebel untuk memberikan fasilitas kepada pengguna yang datang ke cafe. Untuk mendapatkan target desain dengan tingkat aktivitas tidak hanya berkumpul, memesan minuman dan makanan, tetapi melakukan aktivitas lain seperti mengerjakan pekerjaan dengan laptop, brainstorming, menulis catatan, dan melakukan meeting. Desain dengan metode ATUMICS dan konsep universal dengan bentuk geometri dan mengarah pada desain modern yang mengedepankan aspek fungsi sehingga semua orang bisa menggunakannya, fasilitas tambahan *charge*, wadah *cable management*, tempat penyimpanan minum, dan tempat penyimpanan tas. Dengan acuan berdasarkan hasil survey, setelah itu membuat kesimpulan dari data yang didapat, selanjutnya melakukan diskusi untuk membuat sketsa desain dengan beberapa alternatif, dan desain alternatif yang dipilih merupakan desain yang dapat mewadahi pengguna secara fungsi, kenyamanan, dan kebutuhan.

Kata kunci : Cafe, Mebel, Universal, Fungsional, Rattan, Sustainable Design.

Abstract

This research was conducted to obtain furniture designs that can support eating and working activities in cafes, where the current design does not facilitate users, this is a major factor in furniture design to provide facilities to users who come to the cafe. To get a target design with an activity level is not just gathering, ordering drinks and food, but doing other activities such as doing work with a laptop, brainstorming, writing notes, and meetings. Design with a universal concept with geometric shapes and leading to modern designs which are aspects of function so that everyone can use it, additional cost facilities, cable management containers, drink storage containers, and bag storage areas. Based on the results of the survey, then draw conclusions from the data obtained, then conduct discussions to make design sketches with several alternatives, and the chosen alternative design is a design that can accommodate users in terms of function, convenience, and needs.

Keywords : Cafe, Furniture, Universal, Functional, Rattan, Sustainable Design.

Artikel ini diterima pada : 13 Januari 2023 dan Disetujui pada : 17 Maret 2023

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, café di saat ini tidak hanya digunakan untuk sekedar tempat berkumpul dan makan minum casual. Bertambahnya fasilitas yang disediakan café untuk memenuhi kebutuhan pengunjung, dengan sendirinya membuat fungsi dari café turut bertambah. Tersedianya fasilitas tambahan seperti wi-fi dan stopkontak membuat cafe semakin diminati oleh kalangan muda sehingga menjadikannya sebagai tempat alternatif untuk belajar maupun mengerjakan pekerjaan. Pengunjung yang datang untuk mengerjakan pekerjaan sambil menikmati hidangan café memiliki kebutuhan yang berbeda dengan pengunjung yang datang hanya untuk makan dan minum. Menurut Clara & Lintu (2018), pengunjung yang datang untuk mengerjakan pekerjaannya cenderung akan membuka laptopnya sambil menyantap kopi dan makanan yang tersedia, namun aktivitasnya belum bisa terpenuhi sepenuhnya di dalam *coffee shop*.

Penyesuaian fasilitas berupa furniture pada café, dibutuhkan seiring dengan bertambahnya fungsi café sebagai tempat bekerja. Pengunjung yang datang untuk bekerja akan membawa perlengkapan kerjanya seperti laptop beserta tasnya, *handphone*, dan

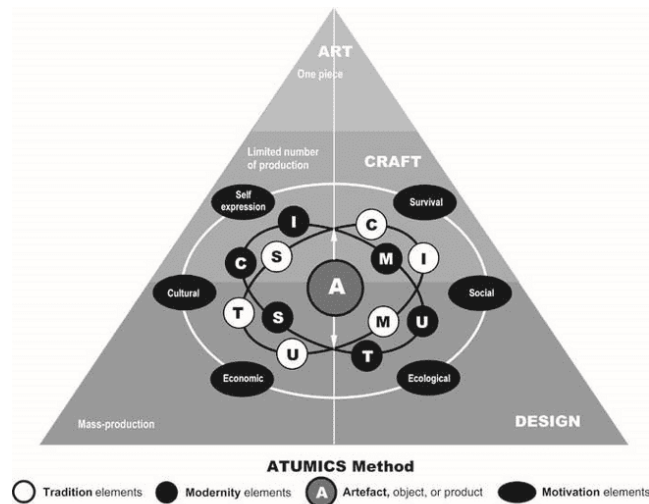
charger. Kebutuhan akan area di atas meja yang semula hanya untuk makan dan minum kini bertambah dengan dibutuhkannya area lebih untuk menyimpan laptop. Selain itu, tempat penyimpanan untuk tas laptop pun perlu dipertimbangkan karena dengan ukurannya yang lumayan besar akan cukup memakan tempat. Durasi pengunjung yang datang untuk bekerja pun cenderung akan lebih lama. Aulia et al (2019) dalam penelitiannya mendapat data bahwa pengunjung café yang datang untuk mengerjakan tugas menghabiskan waktu sekitar 4 jam di dalam café. Dengan durasi yang cukup lama, dibutuhkan fasilitas yang dapat menambah kenyamanan seperti disediakan stopkontak dan wi-fi yang dapat menunjang kebutuhan pengunjung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan mebel seperti apa yang dapat menunjang kegiatan bekerja dan makan di café.

Untuk mendapatkan fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan pengunjung yang datang untuk bekerja, diperlukan adanya inovasi pada mebel café yang dapat memenuhi kebutuhan bekerja sambil makan yang juga akan memberikan kenyamanan pada pengunjung. Dalam perancangannya, inovasi pada mebel café tersebut dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode ATUMICS. Metode ATUMICS merupakan metode yang dikembangkan oleh Adhi Nugraha yang merupakan transformasi desain dari objek tradisional (revitalisasi) menjadi objek modern dengan memperhatikan beberapa aspek. Menurut (Nugraha, 2019), cara terbaik untuk mempertahankan sebuah tradisi adalah dengan terus mentransformasikan dan memberikan alternatif-alternatif terbaru untuk berkarya dalam konteks kontemporer. Digunakannya metode ATUMICS adalah sebagai pendekatan dalam melakukan eksplorasi desain mebel café yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan bekerja sambil makan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perancangan mebel seperti apa yang dapat menunjang kegiatan bekerja dan makan di café dengan digunakannya metode ATUMICS.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menjawab persoalan-persoalan tentang ciri-ciri fenomena dengan tujuan mendeskripsikan dan memahami fenomena dari sudut pandang partisipan (Brent & Leedy, 2006). Penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini agar dapat memberi gambaran mengenai fenomena atau permasalahan para pengunjung yang memanfaatkan cafe tidak hanya sebagai tempat untuk bersantai tapi juga sebagai tempat untuk belajar dan bekerja atau *working space*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *convenience sampling* secara daring menggunakan *google form*. *Convenience sampling* ini merupakan metode pengambilan sampel untuk memilih responden (Taherdoost, 2016). Responden penelitian dipilih dari orang-orang yang pernah mengunjungi kafe. Pengambilan *convenience sampling* dilakukan berdasarkan ketersediaan elemen karena populasi yang luas. Tujuan desain sampel *convenience sampling* untuk mendapatkan gambaran dari karakteristik responden yang berbeda-beda.

Dengan hasil pengambilan data tersebut, dilakukan perancangan furniture dengan menggunakan metode ATUMICS yang terdiri dari Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape (Nugraha, 2019). ATUMICS merupakan metode untuk melakukan pembaruan dari produk atau objek tradisional menjadi modul yang dapat diterima dalam konteks kekinian. Metode ini akan menciptakan suatu terobosan produk atau sistem yang merupakan produk tradisional sehingga dapat terus berkembang dan diterima oleh pasar modern dengan tetap mempertahankan nilai-nilai yang tidak terwujud yang terkandung di dalamnya. Dengan metode ATUMICS pengekplorasian artefak lebih terarah dan tidak kehilangan esensi utama artefak yang dieksplor. Metode ATUMICS pada perancangan furniture penelitian ini memfokuskan untuk menambah fungsi dengan sedikit mengubah ikon dan bentuk pada artefak lama sehingga dapat menciptakan artefak baru yaitu meja yang dapat menunjang kegiatan bekerja dan belajar di cafe.



Gambar 1. ATUMICS by Adhi Nugraha

(Sumber : <https://docplayer.info/177372724-Dr-adhi-nugraha-ma-pendahuluan.html>)

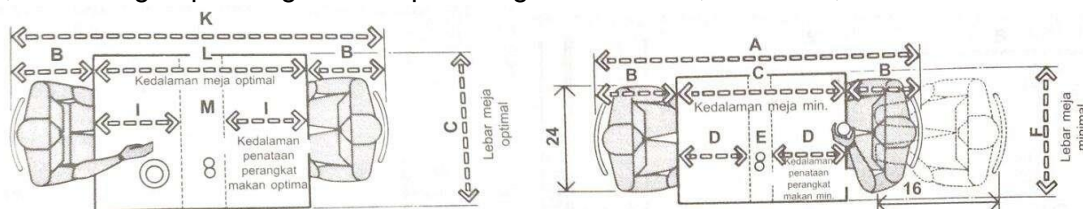
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dasarnya cafe merupakan tempat makan, *nongkrong* atau sekedar berkumpul santai dengan rekan. Tetapi, melakukan kegiatan bekerja di cafe juga merupakan hal yang digemari oleh masyarakat urban. Namun kebanyakan cafe belum mewadahi fasilitas yang menunjang untuk kegiatan bekerja, salah satunya dari segi mebel yang digunakan. Dengan dimensi meja yang hanya cukup untuk kegiatan makan, tidak jarang juga dipakai untuk kegiatan bekerja yang dimana mengakibatkan meja menjadi penuh dan ruang untuk bergerak menjadi tidak bebas. Resiko terjadinya makanan berserakan, minuman tumpah dan meja basah bisa saja terjadi. Selain itu, fasilitas penunjang seperti stop kontak juga belum tentu tersedia di setiap mejanya serta tidak adanya *storage* untuk meletakkan barang bawaan.

Berdasarkan hasil observasi melalui *google form*, diperoleh 38 responden yang dimana 91,9% pengunjung cafe berusia 16-23 tahun dengan profesi sebagai mahasiswa sebanyak 89,2%. Lalu untuk jenis minuman dan makanan, 86,5% responden memilih jenis minuman *cold* dan untuk makanan 60,5% responden memilih jenis makanan *sharing food*. Untuk barang bawaan sendiri, sebanyak 86,5% membawa *handphone* dan 78,4% membawa laptop dan *charger* serta 78,4% responden melakukan aktivitas mengerjakan pekerjaan dengan laptop ketika berada di cafe.

1. ERGONOMI

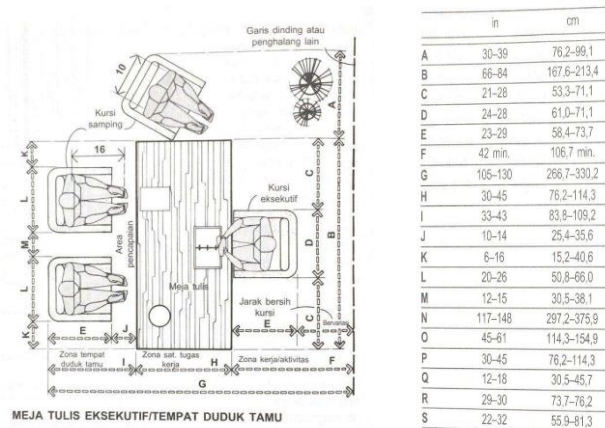
(Panero & Zelnik, 1979) dalam buku *Human Dimension* menjelaskan bahwa ukuran minimal meja makan untuk mengakomodasi dua orang adalah 61 cm x 76,2 cm dengan pembagian area perorangan adalah 35,6 cm x 61 cm serta ukuran optimalnya adalah 76,2 cm x 101,6 cm dengan pembagian area perorangan adalah 40,6 cm x 76,2 cm.



	in	cm
A	66-78	167,6-198,1
B	18-24	45,7-61,0
C	30	76,2
D	14	35,6
E	2	5,1
F	24	61,0
G	72-84	182,9-213,4
H	36	91,4
I	16	40,6
J	4	10,2
K	76-88	193,0-223,5
L	40	101,6
M	8	20,3

Gambar 2, 3, 4. Standar Ukuran Meja Makan Restoran
(Sumber : Buku Human Dimension, 1979.)



Panero dan Zelnik (1979) dalam buku Human Dimension menjelaskan bahwa ukuran besar meja eksekutif atau meja kantor pribadi dan perabot di sekitarnya pada umumnya disarankan sebesar 76,2-114,3 cm x 167,6-213,4 cm.



Gambar 5, 6. Standar Ukuran Meja Makan Restoran
(Sumber : Buku Human Dimension, 1979.)

Pada perancangan mebel ini, peneliti menggabungkan meja makan dan meja kerja menjadi satu mebel yang memiliki fungsi untuk menunjang kegiatan makan sambil bekerja. Berikut ini merupakan gambaran mebel artefak lama dan artefak baru.

Tabel 1. Gambaran Artefak Lama dan Artefak Baru
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2022)

Artefak Lama	Artefak Baru
 <p data-bbox="301 1778 708 1832">Gambar 7. Meja Upnormal Cafe (Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022)</p>	 <p data-bbox="928 1886 1335 1939">Gambar 8. Inovasi desain baru (Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022)</p>

Meja makan berkapasitas 4 orang ini berbentuk geometris persegi panjang yang memiliki panjang 120 cm dan lebar 60 cm yang diperuntukan kegiatan makan dan minum.	Meja makan dan kerja berkapasitas 4 orang berbentuk geometris persegi panjang yang memiliki panjang 160 cm dan lebar 80 cm memungkinkan seseorang dapat bergerak efektif. Selain itu, fungsi meja ini diperuntukan kegiatan makan sambil bekerja serta terdapat <i>storage</i> barang bawaan berbentuk lengkungan bermaterial rotan di kedua sisinya dan <i>terdapat stopkontak di bagian bawah meja untuk menunjang pekerjaan</i> .
--	--

2. AKTIVITAS DI CAFE

(Mizanthi, 2017) menyatakan bahwa perubahan perilaku generasi milenial dapat dilihat dari kebiasaan menghabiskan waktu di cafe untuk bersantai sambil makan, bersantai sambil mengerjakan tugas dan berkumpul dengan teman-teman. Pujiyanto et al (2021) menyatakan bahwa sebuah cafe tidak hanya sebatas tempat untuk minum dan makan saja, cafe merupakan tempat di mana orang berkumpul untuk melakukan berbagai kegiatan seperti belajar, mengerjakan tugas, hingga rapat. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh 38 responden yang dimana 78,4% dari responden memilih aktivitas mengerjakan pekerjaan dengan laptop ketika berada di cafe.

Selain itu, menurut online survey (surveymonkey.com) pada 5 April – 5 Mei 2013 sebanyak 87,80% dari responden lebih memilih untuk memanfaatkan ruang publik seperti cafe/coffee shop sebagai tempat bekerja dan berdiskusi daripada kantor atau kampus. 40% dari responden berkunjung ke cafe/coffee shop sebanyak dua sampai tiga kali dalam satu minggu untuk bekerja dan berdiskusi. 60% dari responden menjadikan cafe/coffee shop sebagai tempat favorit untuk bekerja dan berdiskusi. Sebanyak 56,67% dari responden memanfaatkan cafe/coffee shop karena faktor suasana yang tidak kaku, lokasi strategis dan tidak membosankan untuk *meeting point* serta lebih fleksibel untuk berpindah-pindah. Sisanya sebanyak 43,3% mengatakan bahwa tempat kerja dan fasilitas kampus yang ada saat ini tidak ideal. Sehingga responden lebih memilih ruang publik karena menyediakan *onestop service*, seperti tempat duduk, wi-fi, stop kontak dan makanan serta minuman.

3. KENYAMANAN BEKERJA DI CAFE

(Kolcaba, 2003) menjelaskan bahwa kenyamanan sebagai suatu keadaan telah terpenuhinya kebutuhan dasar manusia yang bersifat individual dan holistik. (Sanders & McCormick, 1993) menegaskan dalam membentuk kenyamanan sebuah produk atau rancangan, perhatian pada faktor manusia (*human factor*) berperan penting dalam mencipta desain yang memiliki ergonomi yang baik, yang nantinya menciptakan kenyamanan bagi penggunanya.

Berdasarkan hasil observasi, dari 38 responden terdapat 78,4% memilih mengerjakan pekerjaan dengan laptop ketika berada di cafe yang dimana pasti juga membawa barang bawaan, seperti tas ransel atau tas laptop. Maka, mebel cafe yang dirancang terdapat penambahan fungsi selain meja makan yaitu meja kerja yang dimana fasilitas penunjang seperti *stop kontak*, *storage* untuk menyimpan barang bawaan serta *storage* untuk meletakkan minum harus tersedia. Selain itu, dimensi pembagian meja perorangan memiliki panjang 80 cm dan lebar 40 cm dengan dimensi keseluruhan meja memiliki panjang 160 cm dan lebar 80 cm yang didapat dari penggabungan ukuran ergonomi meja makan dan meja kerja pada buku Human Dimension, sehingga terpenuhinya kebutuhan dan terciptanya kenyamanan untuk pengunjung cafe.

4. KONSEP DESAIN UNIVERSAL

Limantoro (2014) menjelaskan bahwa desain universal adalah sebuah pendekatan desain untuk menghasilkan fasilitas dan juga produk bagi semua orang (sebagai pengguna)

secara umum, tanpa batasan fisik, rentang usia dan juga jenis kelamin. Limantoro (2014) juga menjelaskan konsep mendasar dari desain universal adalah tentang desain produk dan lingkungan yang dapat digunakan oleh semua orang, memungkinkan penambahan, tanpa perlu adaptasi atau desain khusus.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh 38 responden yang dimana 91,9% pengunjung cafe umumnya kebanyakan berada di rentang usia 16 tahun sampai 23 tahun, sisanya berada di usia >23 tahun dan berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. (Muljati dkk., 2017) menjelaskan hasil rerata tinggi badan dari kelompok umur dan jenis kelamin berdasarkan hasil RKD 2013 adalah untuk perempuan usia 16-18 tahun berada di 153,7 cm, usia 19-29 tahun 153,5 cm serta laki-laki usia 16-18 tahun berada di 163,2 cm, usia 19-29 tahun 164,2 cm. Hal tersebut menjadi batasan fisik dalam mendesain meja cafe terutama pada ketinggian meja. Maka dari itu, konsep desain universal dapat digunakan oleh banyak orang dengan batasan fisik tersebut.

5. ALAT MAKAN SHARING FOOD

Pada tabel berikut merupakan beberapa peralatan makan untuk *sharing food* yang menjadi dasar dimensi area makan pada top table.




Tabel 2. Keterangan dimensi piring untuk *sharing food*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2022)

No	Dimensi	Gambar	Keterangan
1	ø18 cm	 <p>Gambar 9. Piring ø18 cm (Sumber : https://resepkoki.id)</p>	Berdasarkan standar internasional untuk <i>table manner</i> , penggunaan piring untuk <i>side dish</i> dan atau <i>snack</i> seperti kentang goreng, sosis dan aneka gorengan menggunakan <i>dessert/appetizer plate</i> karena piring tersebut termasuk piring multifungsi.
2	ø26 cm	 <p>Gambar 10. Piring ø26 cm (Sumber : https://resepkoki.id)</p>	Pizza merupakan <i>main course</i> yang dimana piring yang digunakan berdasarkan standar internasional untuk <i>table manner</i> adalah <i>dinner plate</i> yang memiliki ukuran lebih besar dari <i>dessert plate</i> .

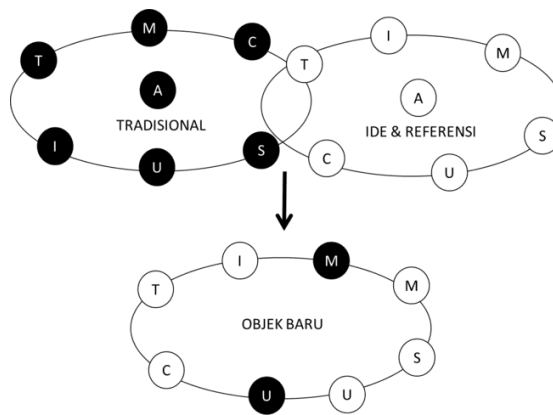
6. INOVASI DESAIN

Proses desain yang dilakukan dalam karya ini berdasarkan metode ATUMICS yang terdiri dari Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape (Nugraha, 2019).

Tabel 3. Perbandingan Objek Baru dan Objek Lama berdasarkan ATUMICS
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2022)

Aspek	Objek yang sudah ada	Objek baru
Artefact	<p>Meja Café</p>  <p>Gambar 11. Meja Upnormal Cafe (Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022)</p>	<p>Meja Café & Working Space</p>  <p>Gambar 12. Inovasi desain baru (Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022)</p>
Technique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pembuatan top tablenya yaitu material conwood dipasang dengan sekrup SDS (Sel Drilling Screw) pada besi untuk kaki mejanya. 2. Teknik pembuatan kaki besi dengan menggunakan hollow yang dipotong-potong, lalu disambung dengan dilas disetiap hollownya, selanjutnya hollow diberi cat primer besi dan difinishing dengan duco hitam. Terakhir hollow dilubangi untuk sekrup sambungan ke meja kayu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik pembuatan top table menggunakan system bending pada sisi kanan dan kiri. 2. Untuk Teknik pembuatan kerangka meja dan kaki menggunakan sambungan dowel joints dan diperkuat dengan sekrup atau lem. 3. Pada storage tas menggunakan konsep kantung bermaterial anyaman rotan yang digantung menggunakan kayu.
Utility	<p>Untuk makan dan minum.</p>	<p>Untuk makan dan minum sembari bekerja atau mengerjakan tugas.</p>  <p>Gambar 13. Inovasi desain baru (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)</p>
Material	<p>Material yang digunakan adalah conwood pada top table dan besi hollow pada bagian kaki meja.</p>	<p>Material yang digunakan adalah kayu Sungkai pada seluruh bagian meja dan anyaman rotan pada bagian storage.</p>
Icon	<p>Meja makan conwood dengan dimensi 120 cm x 60 cm yang memiliki siluet bentuk persegi panjang.</p>	<p>Meja dengan dimensi 160 x 80 cm yang memiliki storage penyimpanan tas berbentuk siluet lengkungan serta storage tempat minum pada top table.</p>
Concept	<p>Konsep yang digunakan merupakan konsep industrial yang berkolerasi dengan suasana interior cafe yang menggunakan warna kayu dan hitam.</p>	<p>Konsep sederhana dengan fokus kebutuhan user untuk bekerja sambil makan di cafe dan furniture multifungsi dengan perpaduan material kayu dan rotan yang disesuaikan dengan tren yang sedang berjalan.</p>
Shape	<p>Meja berbentuk geometris persegi panjang yang memiliki Panjang 120 cm dan lebar 60 cm.</p>	<p>Meja berbentuk geometris persegi panjang yang memiliki Panjang 160 cm dan lebar 80 cm serta storage bermaterial rotan.</p>

Dari tabel tersebut, dapat diintegrasikan dalam mendesain artefak baru, yaitu :



Gambar 14. Integrasi ATUMICS
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

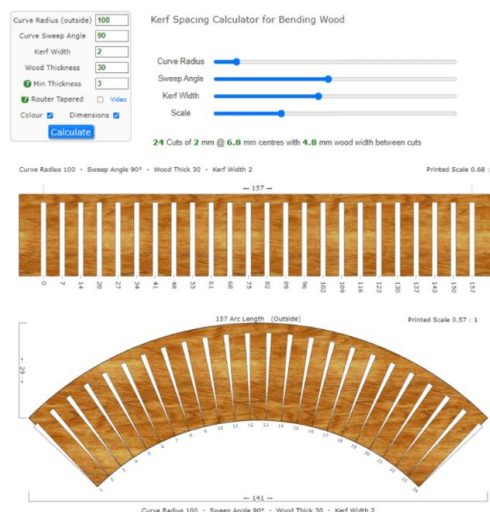
Elemen yang dipertahankan adalah penggunaan material besi pada kaki. Untuk elemen yang diubah adalah ukuran meja, bentuk kaki meja, material pada *top table*, fungsi meja menjadi untuk aktivitas makan dan bekerja dan konsep pada meja. Serta elemen yang ditambah adalah tempat penyimpanan minum dan barang bawaan dan material tembaga yang berada di tengah *top table*.

7. IMPLEMENTASI METODE ATUMICS PADA DESAIN

7.1 TECHNIQUE

Proses pembuatan *top table*

Pembuatan *top table* diawali pemotongan kayu, lalu meja kayu diserut agar permukaan meja rata dengan mesin serut kayu, Untuk sudut tumpul pada *top table* menggunakan sistem *kerfing wood bending* dimana kayu dibelokkan menjadi sebuah curva untuk tempat stopkontaknya. Lalu terakhir diberi *finishing* pernis hingga tiga sampai empat lapis.



Gambar 15. Kerf Bending Wood Calculator
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Konfigurasi *top table* dengan struktur kaki



Gambar 16. Konfigurasi *Top Table* dengan Struktur Kaki
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Konfigurasi *top table* dengan stuktur kaki meja ini memiliki keunikan dimana *top table* seperti menopang pada kaki namun berada diantara kaki kaki meja. Cara pembuatannya adalah kayu yang menjadi kaki disatukan oleh bentangan kayu yang dikaitkan menggunakan sambungan dowel dan sekrup serta lem. Ketika sudah menjadi satu, *top table* ditopangkan di atasnya namun tetap diberi kekuatan agar tidak mudah bergesek menggunakan sekrup 50mm.

Rattan Woven Storage



Gambar 17. Rattan Woven Storage
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Storage ini memiliki konfiugrasi yang unik yaitu dengan cara dikaitkan pada struktur kaki pada meja. *Top table* bagian bawah selain memiliki space untuk adaptor laptop, ia juga memiliki pengait yang digunakan untuk mengkaitkan ragangan kayu pada anyaman rotan. Terdapat 2 ragangan kayu yaitu dibawah meja dan disamping meja. Pada samping meja, ragangan rotan ini dikaitkan pada sisa struktur kaki meja. Ketika dikaitkan disamping meja, ini

menjadi penutup untuk storage ini agar tidak terkena makanan atau minuman yang tumpah di atas meja.

Cable Managements

Terdapat *cable raceway* untuk meletakkan terminal stop kontak dan *charger* laptop. Untuk sirkulasi kabel terminal stop kontak ke stop kontak utama yang berada di lantai, kabel ditempatkan pada sepanjang lis kayu dengan kedalaman 0.5 cm.

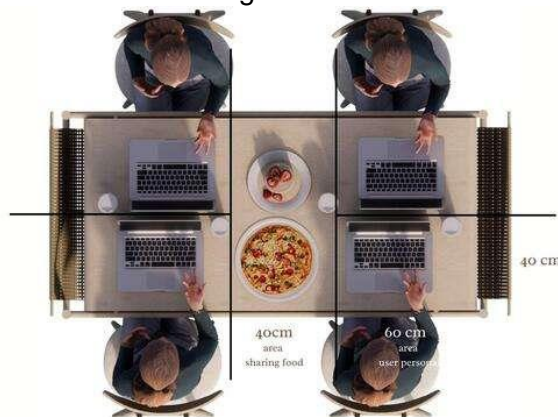


Gambar 18. Cable Management

(Sumber : https://id.pinterest.com/pin/AaBM8OrT8GmNala-DgQnqultObCP1uDcz8ln30Ktm7-Zs_aZ1EAC82s/)

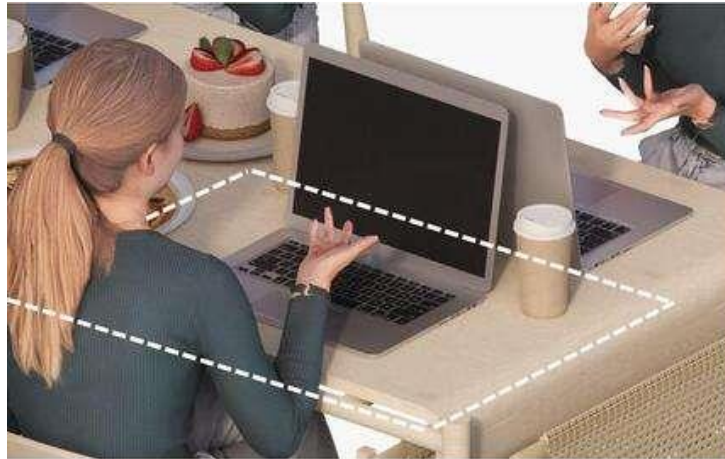
4.2. UTILITY

Berikut ini adalah pembagian area pada meja cafe yang diperuntukan untuk bekerja dan makan dengan jenis makanan *sharing*.



Gambar 19. Pembagian Area
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Berikut ini adalah pembagian area perorangan pada meja cafe yang diperuntukan untuk bekerja dan makan dengan jenis makanan *sharing*.



Gambar 20. Personal Area
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

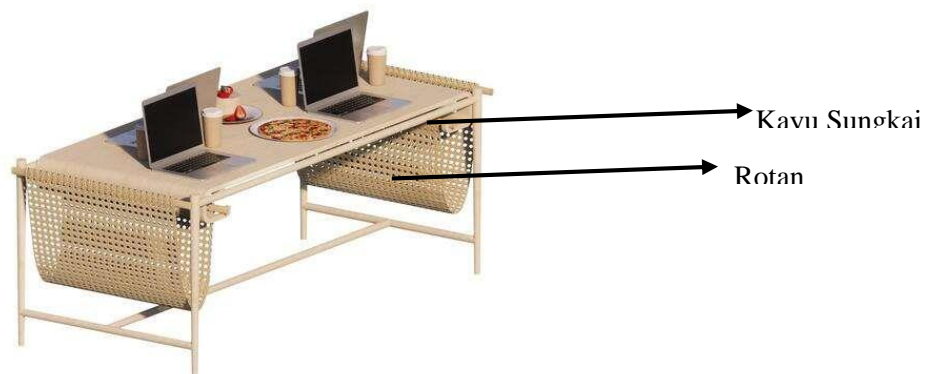
Berikut ini adalah *storage* tempat penyimpanan barang bawaan, seperti tas ransel dan tas laptop. *Storage* ini terbuat dari anyaman rotan yang dibentang dengan kayu. Bentangan kayu ini akan menjadi penutup apabila dikaitkan dengan sisa konfigurasi *top table*. Hal ini akan melindungi barang-barang di dalamnya dari tumpahan makanan atau minuman dari atas meja.



Gambar 21, 22. Personal Area
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

4.3. MATERIAL

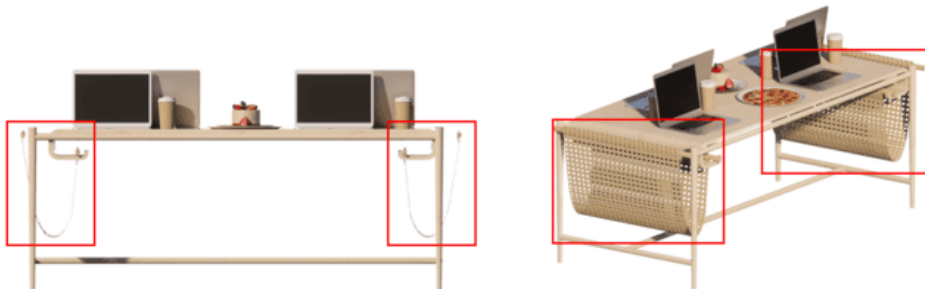
Material yang digunakan pada meja adalah kayu sungkai karena mudah dibersihkan serta awet dan tahan lama dengan *finishing* yang digunakan pada meja adalah pernis. Material rotan pada area penyimpanan juga digunakan karena memiliki ketahanan yang kuat, awet dan dapat diatur penggunaannya karena memiliki sifat yang fleksibel dengan *finishing* pernis.



Gambar 23. Personal Area
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

4.4. ICON

Meja dengan tempat penyimpanan tas berbentuk lengkungan bermaterial rotan. Tempat penyimpanan tas di desain dengan tujuan pengguna dapat menyimpan barang bawaan seperti tas dengan nyaman tidak mengganggu aktivitas diatas meja dan aman.



Gambar 24, 25. Personal Area
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

4.5. CONCEPT

Konsep yang digunakan merupakan konsep desain secara universal. Manfaat diterapkannya konsep desain universal adalah desain modern yang mengedepankan aspek fungsi sehingga dapat digunakan oleh banyak orang, cafe ataupun restoran.



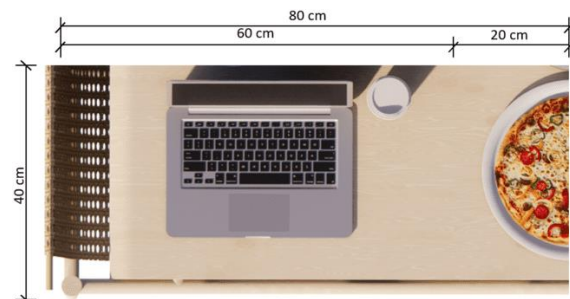
Gambar 26. Personal Area
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

4.6. SHAPE

Desain meja didesain dengan bentuk geometris persegi panjang yang memiliki panjang 170 cm dengan lebar meja 80 cm dengan maksimal user 4 orang dan pembagian masing-masing per-orang dengan panjang 90 cm dan lebar 41,5 cm.



Gambar 27. Dimensi Meja Keseluruhan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 28. Dimensi Meja Perseorangan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

Terdapat juga storage untuk menyimpan barang bawaan bermaterial rotan yang dapat dilepas bagian ujungnya untuk memudahkan memasukkan tas ke dalamnya.



Gambar 29. Dimensi Storage Barang Bawaan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022)

SIMPULAN

Café pada awalnya hanya dipakai sebagai tempat makan, nongkrong dan kumpul-kumpul. Namun dengan berkembangnya zaman, café juga mulai digunakan sebagai tempat untuk melakukan pekerjaan. Fungsi awal café yang sebagai tempat makan dan nongkrong membuat beberapa café masih belum bisa mewadahi fasilitas untuk bekerja sehingga diperlukan perbaikan pada fasilitas café. Hal tersebut erat kaitannya dengan meja yang merupakan tempat utama melakukan aktivitas di cafe, bertambahnya aktivitas yang dilakukan di meja café berpengaruh pada desain dan fasilitas yang terdapat pada meja itu sendiri sehingga perlu adanya inovasi yang dapat mewadahi segala kegiatan yang dilakukan. Inovasi yang dilakukan dibuat dengan mempertimbangkan aspek ergonomi, aktivitas dan kenyamanan bekerja di café, alat makan yang digunakan, juga dibuat dengan konsep desain universal. Proses perancangan meja café dilakukan berdasarkan metode ATUMICS yang terdiri dari *artefact, technique, utility, material, icon, concept dan shape*.

Dari perbaikan perancangan meja café tersebut, terdapat beberapa elemen yang dipertahankan dari artefak lama seperti kayu solid pada *top table* dan teknik pembuatan meja. Untuk elemen yang diubah adalah ukuran meja, bentuk kaki meja, fungsi meja menjadi untuk aktivitas makan dan bekerja dan konsep pada meja. Selain itu diberikan elemen tambahan berupa tempat penyimpanan barang bawaan, juga terdapat penambahan material rotan pada bagian tempat penyimpanan dan perubahan pada material utama yang sebelumnya kayu jati menjadi kayu sungkai.. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode ATUMICS serta konteks fenomena untuk menunjang aktivitas makan dan bekerja di cafe masih memiliki inovasi desain yang lebih banyak jika kebutuhan kerjanya berbeda. Hal tersebut dapat menjadi dasar dan memengaruhi untuk menentukan desain mebel yang akan digunakan pada cafe.

DAFTAR PUSTAKA

- Clara, L., & Lintu, T. (2018). Perancangan Interior Coffee Shop Dengan Fasilitas Belajar Untuk Mahasiswa Di Denpasar. *Jurnal Intra Universitas Kristen Petra Surabaya*, 6(1). <https://Garuda.Kemdikbud.Go.Id/Documents/Detail/1243889>
- Kolcaba, K. (2003). *Comfort Theory And Practice: A Vision For Holistic Health Care And Research*. Springer Publishing Company.
- Limantoro, C. (2014). Studi Penerapan Desain Universal Pada Restoran Boncafe Di Surabaya. *Dimensi Interior*, 12(1), 38–50. <https://Doi.Org/10.9744/Interior.12.1.38-50>
- Mizanthi, F. (2017). Perilaku Spasial Mahasiswa UI Dalam Memilih Lokasi Kafe Di Jalan Margonda Depok. *Prosiding Industrial Research Workshop And National Seminar*, 8, 454–461. <https://Doi.Org/10.35313/Irwns.V8i3.763>

- Muljati, S., Triwinarto, A., Utami, N., & Hermina, H. (2017). GAMBARAN MEDIAN TINGGI BADAN DAN BERAT BADAN MENURUT KELOMPOK UMUR PADA PENDUDUK INDONESIA YANG SEHAT BERDASARKAN HASIL RISKESDAS 2013. *Penelitian Gizi Dan Makanan*, 39(2), 137–144. <https://doi.org/10.22435/pgm.v39i2.5723>
- Nugraha, A. (2019). Perkembangan Pengetahuan Dan Metodologi Seni Dan Desain Berbasis Kenusantaraan: Aplikasi Metoda ATUMICS Dalam Pengembangan Kekayaan Seni Dan Desain Nusantara. *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2019*, 26–33. <https://www.neliti.com/id/publications/289171/>
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *HUMAN Dimension & Interior Space: A Source Book Of Design Reference Standards*. Watson-Guptill Publications.
- Pujianto, T. R., Vallery, V., & Soetanto, A. C. (2021). Perancangan Kafe Di Era New Normal. *Seminar Nasional Psikologi Dan Ilmu Humaniora (SENAPIH)*, 1(1), Article 1.
- Sanders, M. S., & McCormick, E. J. (1993). *Human Factors In Engineering And Design*. McGraw-Hill Education.
- Taherdoost, H. (2016). *Sampling Methods In Research Methodology; How To Choose A Sampling Technique For Research* (SSRN Scholarly Paper No. 3205035). <https://doi.org/10.2139/ssrn.3205035>